Marchebranche notes 26/05/2016

Date	Contexte	Projet	Intitulé
25/11/15	Brainstorming	Expérience	Au lieu de rajouter un compagnon par niveau, on peut faire monter son compagnon en pouvoir (il occupe alors plusieurs coches et rapporte donc plusieurs dés)
24/11/15	Brainstorming	Règles	lien entre les pesos? Points de destin ?
25/11/15	Brainstorming	Règles	Et si un simple 1 permettait une réussite mais avec une noirceur ?
06/01/16	Brainstorming	Règles	Développer la notion d'objet ou de compagnon valide ou invalide ?
23/03/16	Brainstorming	Règles	Demander aux joueurs de personnaliser leur bâton. (ou laisser en émergent?)
23/03/16	Brainstorming	Règles	Ce que j'ai appliqué ici instinctivement, mériterait d'être gravé dans les règles : on ne peut appliquer une deuxième noirceur sur un compagnon ou un équipement, sans quoi on tomberait dans le power gaming : avec cette règle un perso niveau 1 doit encaisser 4 noirceurs pour être hors-jeu. Si on pouvait mettre deux noirceurs sur un compagnon/équipement (une première notée sur la fiche, une deuxième qui met le compagnon/équipement hors-jeu), un perso niveau 1 doit encaisser 6 noirceurs pour être hors-jeu. Il reste cependant possible d'acheter une réussite automatique en mettant un compagnon/équipement noirci hors-jeu.
25/11/15	Brainstorming	Tagline	aventures naïves dans un monde de forêts et de mystères
05/01/16	Chambre Noire	Listes	Liste de bizarreries, certains ont des mains sans ongle, d'autres crachent des tératomes, d'autres récitent des dates de l'histoire
25/05/16	Chambre Noire	Tables aléatoires	faire une table des noms composés (crocenjambe, valperdu) pour les noble, les bourgeois et les villes
08/05/15	Dessin	Illustration	un guerrier de dos sur un sentier entouré par une mer d'arbre sous une mer de nuages cotonneux ou perce le soleil sous la forme d'une étoile à quatre branches

12/04/16	Word	Cartes	Techniques de création de cartes : certains l'ont trouvée, d'autres en ont rêvé, d'autres l'ont fabriquée dans un état second sans jamais pouvoir en refaire, d'autres les ont achetées
23/03/16	Word	Compagnons	Vous pouvez « twister » le tirage de compagnon en changeant le genre du compagnon, en en faisant une personne très âgée ou très jeune
11/04/16	Word	Compagnons	le compagnon peut être un marchebranche, un ancien marchebranche qui a abandonné, ou un marchebranche accompli
12/04/16	Word	Compagnons	des faux marchebranches
12/04/16	Word	Compagnons	renommer table des compagnons en table des figurants
18/05/16	Word	Compagnons	Si un marchebranche bloque, il peut demander conseil à un de ses compagnons
25/05/16	Word	Compagnons	Dans la plupart des cas, les compagnons sont juste des équipements plus complexes, mais on peut prendre plaisir à les interpréter davantage
07/02/16	Word	Conseils	C'est un monde en clair-obscur. Quand un endroit est trop mignon, c'est peut-être le moment de faire intervenir une catastrophe.
08/02/16	Word	Conseils	pensez à alterner chaque mission de scènes contemplatives, qui replacent le paysage et ses habitants
24/03/16	Word	Conseils	Quand les personnages cachent leurs bâtons pour éviter d'être sursollicités, quelques astuces pour garantir la règle des trois missions simultanées : les figurants les débusquent, on leur demande des missions sans offrir de tarot, leurs compagnons leur demandent des services ou contractent eux-même des dettes d'honneur qui les mettent dans les ennuis, etc... Faire des exceptions à la règle des trois missions en fin de soirée (si par exemple il reste 20 minutes de jeu et que les trois missions sont terminées, n'en proposer qu'une seule nouvelle pour conclure la séance)
30/03/16	Word	Conseils	expliquer comment jouer sans les tables
30/03/16	Word	Conseils	être dur (dans la fréquence du risque de noirceur) mais juste

31/03/16	Word	Conseils	il faut toujours donner trois missions en même temps aux marchebranches. Et quand ils résolvent une mission, ils apprennent en même temps que la situation s'est aggravée sur l'une ou les deux des missions qu'ils ont laissées en suspens, et en même temps, on leur confie une nouvelle mission, si bien qu'ils ont toujours trois lièvres à gérer à la fois, sauf exception. C'est cette gestion de l'urgent et du prioritaire qui va être génératrice de dilemmes moraux.
06/04/16	Word	Conseils	rien ne vous empêche d'improviser vos propres aventures, compagnons, objets ou lieux si vous avez déjà une idée. Rien ne vous empêche d'utiliser les tables pour préparer une partie plutôt que de faire des tirages en cours de partie pour improviser.
07/04/16	Word	Conseils	Variez les lieux des aventures pour que les marchebranches soient toujours en voyage (clôturer trois missions à la fois pour changer de base d'aventure, les marchebranches doivent se rendre un autre lieu pour espérer avoir de nouvelles missions qui rapportent des cartes)
07/04/16	Word	Conseils	Si on veut donner une teinte médiévale-fantastique post-apocalyptique, dire que ça se passe après la chute d'un empire, éviter les vrais noms de lieux, de personnalités, de technologies ou de religions issues de notre monde réel contemporain.
09/04/16	Word	Conseils	il faut toujours donner trois missions en même temps aux marchebranches. Et quand ils résolvent une mission, ils apprennent en même temps que la situation s'est aggravée sur l'une ou les deux des missions qu'ils ont laissées en suspens, et en même temps, on leur confie une nouvelle mission, si bien qu'ils ont toujours trois lièvres à gérer à la fois, sauf exception. C'est cette gestion de l'urgent et du prioritaire qui va être génératrice de dilemmes moraux.
12/04/16	Word	Conseils	Table des entourloupes : ne pas tirer une entourloupe à chaque aventure, mais parfois en tirer deux pour une aventure

14/04/16	Word	Conseils	la tactique est au service du moral car en passant du temps à faire résoudre des défis à ses personnages, on s'y attache
18/04/16	Word	Conseils	faire intervenir des figurants mécontents de l'attitude ou des actes des marchebranches lors des aventures précédents, qui ont eu a souffrir des conséquences (et aussi des figurants satisfaits). En parallèle, Certains de ses figurants sont antipathiques, d'autres sympathiques
28/04/16	Word	Conseils	si les joueurs sont des débutants ou sont en difficulté, limiter à 1 ou 2 aventures en simultané
29/04/16	Word	Conseils	+ On joue le génie de la lampe. Les commanditaires nous disent quelle mission faire, et nous on essaye de devenir plutôt ce qu'ils veulent vraiment derrière, et c'est ça qu'on va leur offrir pour avoir la carte.
01/05/16	Word	Conseils	Eviter de souffler ses bonnes idées aux joueurs. Ceux-ci doivent trouver des solutions par eux-mêmes
03/05/16	Word	Conseils	Considérer que les choses ne sont pas finies sous prétexte que les personnages se sont acquittés de leur mission. Que deviennent les figurants rencontrés durant cette aventure ? Des dangers ou des querelles ont-elles été laissées à couver ? Les marchebranches ont-ils acquis des amitiés durables ?
05/05/16	Word	Conseils	Imaginez-vous dans une BD ou un dessin animé
11/05/16	Word	Conseils	Pour intégrer un nouveau personnage parmi les marchebranches : les personnages s'entraident. Sinon, créer un souvenir commun avec un autre personnage (donner un rôle positif à tous les marchebranches impliqués dans ce souvenir, qui explique qu'on fonde une amitié)
11/05/16	Word	Conseils	Si un marchebranche doit raconter un conte et que la joueuse échoue, lui faire faire un tirage des situations dramatiques
11/05/16	Word	Conseils	conseils pour varier les dosages de rythme et d'adversité
11/05/16	Word	Conseils	Parfois les joueuses résolvent une aventure en une scène, ce n'est pas grave. Ce sera plus dur la prochaine fois.

14/05/16	Word	Conseils	Dites toujours oui aux requêtes des marchebranches (par ex : « je veux toujours tirer mes cartes de tarot à l'endroit) mais parfois mettez une condition (« à condition que tu trouves un magicien capable de te permettre ce tour de force, et peut-être demandera-t-il quelque chose en échange »)
22/05/16	Word	Conseils	Soyez souples dans votre application des règles
25/05/16	Word	Conseils	Table de réaction : 1 non et 2 non 3 non mais 4 oui mais 5 oui 6 oui et
25/05/16	Word	Conseils	Tout est lié mais pas trop
25/05/16	Word	Conseils	Quand les règles sont muettes, utilisez le bon sens (qu'est-ce qui est le plus logique ?) ou la dramaturgie (qu'est-ce qui est le plus intéressant ?) pour sur trancher la situation
25/05/16	Word	Conseils	Si les marchebranches s'intéressent à un lieu ou à un figurant, faites-en un élément de la prochaine mission
28/04/16	Word	Création de personnage	Atout = la façon dont le monde vous traite et les figurants vous perçoivent. Libre aux joueurs d'en faire aussi un guide d'interprétation
05/05/16	Word	Création de personnage	décorreler vocation et atout
11/05/16	Word	Création de personnage	Ne tolérez que des petits objets, jamais des armes
11/05/16	Word	Création de personnage	Si on joue un personnage invalide, on peut lui attribuer dès le départ un équipement ou un compagnon utile pour vivre avec son handicap dans un monde conçu pour les valides
11/05/16	Word	Création de personnage	Les marchebranches sont des personnes de tous âges et de toute apparence, elles peuvent être humaines, humaines-animales ou animales intelligentes

12/05/16	Word	Création de personnage	Vous parcourez les chemins et les forêts à la recherche de votre mémoire perdue et de votre pays natal : vous formez un ordre de pèlerins qu'on appelle les marchebranches. Les gens vous confient des missions et en échange ils vous payent avec des cartes du Tarot de l'oubli. Chaque carte redonne un souvenir perdu, et à terme la dernière carte vous redonnera le souvenir de votre pays natal. Vous êtes des personnes de tous âges et de toutes apparences, valides ou porteuses d'un handicap, humaines, humaines-animales ou animales intelligentes. Au début de l'aventure, votre seul matériel est votre tenue et un bâton, que vous avez pu personnaliser et qui permet de vous identifier en tant que marchebranche. Si vous portez un handicap, vous pouvez disposer d'un matériel ou d'un compagnon supplémentaire qui vous permet d'être autonome dans un monde conçu pour les valides. Vous devez également vous choisir une vocation : le voyage, l'artisanat, le spectacle ou la magie, et un atout : le coeur, la force, l'âme ou l'esprit.
16/05/16	Word	Création de personnage	Autorisez de petits équipements nécessaires à la vocation du personnage, mais juste l'essentiel, et ces équipements ne peuvent resservir en tant qu'armes
18/05/16	Word	Création de personnage	Insistez sur la liberté d'action qu'ont les joueuses. Leurs marchebranches peuvent quasiment tout tenter, il n'y a aucun chemin unique pour accomplir les missions, et il y a mille façons de considérer une mission comme accomplie, et en dehors des missions ils ont une grande latitude d'action, tout peut être accompli, même si parfois un jet de dé ou une péripétie peuvent être nécessaires pour qu'un marchebranche arrive à ses fins
24/05/16	Word	Création de personnage	coeur : qualités de coeur (empathie, compassion, courage, solidarité...) / âme : connexion avec les esprits, le monde astral, la magie, les rêves / esprit : intelligence, astuce, savoir, persuasion

25/05/16	Word	Création de personnage	Faut-il autoriser à jouer des horlas ? Le horla, c'est l'autre, le fait qu'ils soient exclus des possibilités de personnages crée une tension ludique. Beaucoup d'humains et d'animaux se méfient d'eux (à tort ou à raison, car chaque horla est différent et les humains et les animaux peuvent être victimes de préjugés, et les personnages aussi). Vous pouvez les réintégrer, mais vous changerez le type de tension.
18/05/16	Word	Figurants	On peut imaginer un figurant à partir d'un lieu (quelle genre de personne vivrait dans un tel lieu?) ou à partir d'un objet (quelle genre de personne détiendrait un tel objet?)
25/05/16	Word	Improvisation	Quand on vous pose une question, et que vous souhaitez laisser la réponse au hasard, et que ni les tables de péripéties, d'émotions ou de nuances ne conviennent à la situation, créez sur le pouce une table de décisions à trois entrées : 1-2 entrée 1 3-4 entrée 2 5-6 entrée 3. Exemple : les joueuses veulent savoir quelle ambiance il y a dans cette auberge. Vous pouvez improviser cette table de décisions : 1-2 fête 3-4 fatigue 5-6 deuil. Improviser une table de décision est plus puissant qu'improviser une seule réponse. Parce qu'en vous forçant à imaginer trois réponses possibles, vous allez vous surprendre vous-même. Vous allez devoir développer sur une réponse donnée au hasard, ce qui vous amènera dans des territoires nouveaux. Peut-être que vous allez tirer votre première idée, mais peut-être que vous allez tirer votre troisième idée, celle que vous êtes allé chercher plus loin dans votre imaginaire, et qui sera plus originale.
25/05/16	Word	Improvisation	Le test Miyazaki : si la situation pourrait être présente dans un dessin animé de Miyazaki (ou dans une autre des oeuvres de référence), c'est que vous êtes dans le ton de Marchebranche. Si vous vous écartez de ce ton, ne le faites que parce que vous avez une idée en tête et voulez créer la surprise (quelque part, c'est ce que la table des situations dramatiques propose : une tonalité grave en rupture volontaire avec les oeuvres de référence)
18/05/16	Word	Jet de dé	Si un échec a des conséquences complexes, les annoncer à l'avance

18/05/16	Word	Jet de dé	Avant de lancer les dés, assurez-vous bien d'avoir compris ce que les joueuses cherchent à atteindre, redites-le à haute voix pour vous en assurer.
18/05/16	Word	Jet de dé	Les personnages peuvent échouer à une mission... Ils peuvent encore négocier pour avoir la carte, en convainquant le commanditaire que ce qu'ils ont fait était plus important que ce qu'il a demandé, en lui expliquant que la mission était impossible mais qu'ils méritent d'être rétribués pour leur peine, ou en profitant de son désarroi pour le soulager d'une carte qui ne lui sert plus à rien. Ils peuvent aussi écouter leur coeur qui parfois leur dira qu'ils n'ont pas mérité la carte.
13/11/15	Word	Lames	tirer le souvenir puis imaginer à quelle arcane ça correspond
17/11/15	Word	Lames	les personnages peuvent aussi plutôt que de suivre les commanditaires, de se mettre eux même en recherche des lames, des endroits où elles seraient cachées, des personnes qui les détiennent, où la façon de les fabriquer
25/11/15	Word	Lames	écrire tarot de l'oubli sans majuscules
14/04/16	Word	Lieux	le clocher découpé : chaque étage conduit à un moment du passé différent
16/05/16	Word	Missions	les missions et les motivations des commanditaires sont souvent floues, elle ne s'éclairciront que si les marchebranches posent des questions
16/05/16	Word	Missions	Parfois, une mission à carte s'aggrave parce que les marchebranches viennent de finir une mission sans carte, ou une mission sans carte s'aggrave parce que les marchebranches viennent de finir une mission avec carte
16/05/16	Word	Missions	Parfois, annoncer à l'avance quelle mission s'aggravera et comment si on consacre du temps à une autre missions
25/05/16	Word	Missions	Donnez des indices automatiques si c'est intéressant que les marchebranches gèrent la révélation, mais si au contraire vous voulez qu'ils soient surpris (et gèrent la surprise), ne leur donnez les indices que s'ils mènent l'enquête, éventuellement au prix d'un jet de dé ou d'une péripétie

25/05/16	Word	Missions	On peut guérir de l'oubli ou trouver la vérité en sollicitant un magicien ou en menant l'enquête.
25/05/16	Word	Missions	Evitez de donner toutes les vérités d'un coup. Si un figurant ment ou se trompe et que les marchebranches omettent de mener l'enquête, ne leur révélez la vérité que plus tard, voire trop tard. En revanche, s'ils mènent l'enquête, accordez-leur la vérité, parfois sous condition d'un jet de dé ou d'une péripétie.
25/05/16	Word	Missions	Au début, les marchebranches seront dupés. Et avec l'expérience, ils se méfieront et anticiperont les entourloupes.
25/05/16	Word	Missions	Parfois, les commanditaires sont les seuls habitants du lieu, parfois ils vivent en marge de la communauté et abordent les marchebranches avant leur entrée dans le lieu
26/01/16	Word	Noirceur	Quand un objet est détruit par la noirceur, l'emplacement n'est plus disponible jusqu'au prochain passage de niveau
29/04/16	Word	Noirceur	+ Rendre impossible le fait de remettre en jeu d'un seul jet de dé un marchebranche qui vient d'être exclu pour noirceur. Il faudrait forcément que ça nécessite une petite aventure et/ou que ça ait un coût et/ou que le marchebranche garde une séquelle.
05/05/16	Word	Noirceur	Ne jamais permettre de guérir une noirceur aussitôt, en un seul jet de dé
10/05/16	Word	Noirceur	une fois par mission, on peut demander à ce qu'une action coûte une noirceur sans possibilité de jeter le dé
11/05/16	Word	Noirceur	Une noirceur, c'est une blessure ou une altération physique, mentale, morale ou magique.
18/05/16	Word	Noirceur	+ Est-ce que le joueur peut proposer lui-même la nature de sa noirceur ? Oui, mais le meneur valide.
18/05/16	Word	Noirceur	La noirceur peut être une conséquence négative, comme la mort d'un innocent
22/05/16	Word	Noirceur	Une noirceur est un état permanent, tant que les marchebranches ne l'ont pas réglée
25/05/16	Word	Noirceur	Une joueuse peut faire une proposition de noirceur, mais c'est vous qui la validez. Si elle vous semble trop bénigne, vous pouvez la refuser ou la modifier
23/03/16	Word	Objets	Pour limiter le potentiel des objets, ils peuvent être à usage unique ou leur usage peut coûter une noirceur

14/04/16	Word	Oubli	Des noix-cerveaux qui contiennent des âmes
12/04/16	Word	Pays natal	Un marchebranche sait intimement qu'au bout de six cartes il se rappellera de son pays natal
18/05/16	Word	Phases de jeu	Prenez des moments d'introspection pour demander aux marchebranches ce qu'ils pensent des missions en cours ou de leur situation en général. Une fois qu'ils ont émis des hypothèses et des réflexions, répondez-leur à travers l'aventure. Si un marchebranche craint que tel figurant soit en danger, alors mettez-le en danger. Si un marchebranche pense que tel figurant est suspect, alors rendez-le suspect. Parfois, vous aurez besoin de modifier un peu leur hypothèses pour les adapter à votre propre idée, mais évitez de dire non en bloc à moins d'avoir une excellente raison. Cela va accélérer le jeu, raviver l'intérêt des joueuses, et vous fournir de l'inspiration sur un plateau.
18/05/16	Word	Phases de jeu	Décrivez quel genre de gîte et de couvert on sert aux personnages
18/05/16	Word	Phases de jeu	Pourquoi le lieu est-il habité ? Ressources, eau, ruines, défenses, tradition, lieu de passage, caché, refuge...
11/05/16	Word	Playlists	playlist sonorisation Yokai https://www.youtube.com/watch?v=LxGPl2mJDbw
25/11/15	Word	Présentation	Oubli, vide (absence de mémoire) et vertige (sentiment qu'on a face au Vide)
24/11/15	Word	Références	La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle par S. John Ross, traduction Loïc Prot http://fudge.ouvaton.org/GrandeListe.html
11/05/16	Word	Références	Prosopopée, Oltrée, Yokai, Dragon de Poche
11/05/16	Word	Références	Nausicaa, Chihiro, Mononoke, Château dans le Ciel
08/12/15	Word	Règles	quand on utilise un objet avec une noirceur, l'objet est détruit et l'emplacement est barré
10/01/16	Word	Règles	barrer les lignes d'objets et de compagnons au crayon de papier et les gommer quand le personnage gagne en expérience
03/02/16	Word	Règles	Variante sans dé : pour réussir qq chose d'important, un marchebranche doit accepter d'encaisser une noirceur

08/03/16	Word	Règles	Inflorenza a capella : à 3 joueurs ou -, 2pt par joueur qui participe à une action, réussite auto si noirceur, à 4-6 joueurs, 1pt par joueur, noirceur si score dé = 1, quand on perd un objet ou équipement, le slot est condamné jusqu'au prochain passage de niveau.
16/03/16	Word	Règles	jouer à Marchebranche avec un autre système : garder le principe de noirceurs comme prix à payer ou conséquences d'échecs ou de blessures
23/03/16	Word	Règles	STOP récup noirceur si passage de niveau. Impossible de passer un niveau si on est hors-jeu.
07/04/16	Word	Règles	tirage du pays natal : tirer juste un lieu ou un lieu + une aventure, penser à faire décrire par le joueur si 1/2/3, voir si un tirage de pays natal par perso ou si on met le même pour tous.
07/04/16	Word	Règles	quand on retourne au pays natal, c'est important que tout le monde ne vous ait pas oublié. Certains se rappellent de tout, d'autres des bribes, d'autres encore ont de faux souvenirs vous concernant.
07/04/16	Word	Règles	Pourquoi toutes les intrigues se croisent ? A cause de l'oubli, l'emprise ou l'égrégore, on dit que le monde est tout petit.
29/04/16	Word	Règles	Jet en opposition : en cas de double réussite, on compare les résultats et le plus petit l'emporte. En cas d'égalité (y compris double noirceur), c'est le camp avec le plus de marchebranches qui l'emporte.
05/05/16	Word	Règles	Ne dénonce pas tous les figurants qui mentent, laisse les marchebranches vérifier par un jet de dé
05/05/16	Word	Règles	Les spécialités disent ce qu'il est possible de faire : parfois cela nécessite quand même un jet
11/05/16	Word	Règles	Donner à chaque marchebranche l'occasion de briller parce qu'il a le bon élément sur sa fiche de personnage (talent, compagnon, équipement, souvenir... et même noirceur), faites-en un générateur de péripéties
11/05/16	Word	Règles	Durée : entre trois à 6 séances d'une à 3 heures chacune
11/05/16	Word	Règles	demander aux joueuses qui jette le dé
25/05/16	Word	Règles	rayon d'action = interprétation + notes + vocation + atout + spécialité + souvenir + compagnon + équipement + noirceur

25/05/16	Word	Règles	Si les joueuses demandent elles-mêmes un jet de dé, offrez toujours quelque chose de substantiel en cas de réussite (même si le figurant ne sait rien, il oriente vers quelqu'un ou soupçonne quelqu'un de lui avoir effacé la mémoire)
25/05/16	Word	Règles	Quand on lit un souvenir, la scène se matérialise autour du lecteur, tous ceux qui sont présents ont alors accès au souvenir. Si un marchebranche lit son souvenir en cachette des autres, prendre la joueuse à part pour déterminer la nature du souvenir. Et noter dans sa feuille de route qu'il arrivera forcément plus tard à l'oreille de quelqu'un
25/05/16	Word	Règles	La feuille de route : liste des lieux, figurants, missions, entourloupes, choses à faire (secrets à révéler, souvenirs des marchebranches à remettre en jeu...)
25/05/16	Word	Règles	Les joueuses disent comment elles perçoivent le décor et les figurants
25/05/16	Word	Règles	Action difficile et roleplay, action difficile et tactique
18/05/16	Word	Résumé	faire résumé des règles au début du bouquin
23/03/16	Word	Tables aléatoires	Vous pouvez « twister » le tirage en changeant un détail, en ignorant une partie de la description (par exemple en supprimant tous les détails surnaturels), ou en fusionnant deux tirages
24/03/16	Word	Tables aléatoires	donner la recette pour faire ses propres tables
11/05/16	Word	Tables aléatoires	Modifiez les objets, lieux, figurants à votre guise pour les rendre plus modestes ou plus grandioses
18/05/16	Word	Tables aléatoires	Pour retwister un tirage tiré cent fois : inversez les rôles, changez la profession, l'âge, le genre, l'espèce (humain, animal, horla)...
25/05/16	Word	Tables aléatoires	refaire table des noms simples avec que des vrais mots (dont : écaille, marasme, carcasse, pirouette)
09/02/16	Word	Tarot	Au lieu d'imaginer une arcane de tarot à partir du tirage, on peut tirer une carte de tarot et trouver une interprétation du tirage qui colle avec l'arcane
23/03/16	Word	Tarot	associer une arcane de tarot à chacune des 216 situations dramatiques

11/05/16	Word	Tarot	Reliez le souvenir d'un personnage aux décors et aux figurants actuels, voire aux autres marchebranches ou à leurs souvenirs, ou à un autre souvenir d'un marchebranche
11/05/16	Word	Tarot	Si vous utilisez un vrai tarot, utilisez-le comme table aléatoire
18/05/16	Word	Tarot	Les cartes souvenir, est-ce que c'est personnel ou est-ce que tout le monde les voit ? > Tout le monde les voit : le décor du souvenir apparaît autour du Marchebranche. Un marchebranche qui voudrait masquer ces souvenirs aux autres devrait donc consulter sa carte à l'écart.
18/05/16	Word	Tarot	Que deviennent les cartes une fois usées ? Il faut les détruire, pour endiguer le trafic de fausses cartes, mais risque de perdre le souvenir
25/05/16	Word	Tarot	Le souvenir est lié à une ancienne aventure ou alors il parle d'un tout autre sujet, mais dans ce cas-là, notez-le pour en faire intervenir des éléments plus tard
23/03/16	Word	Univers	Laissé à l'émergence : Comment refait-on un bâton de marchebranche?
23/03/16	Word	Univers	Laissé à l'émergence : D'où proviennent les tarots de l'oubli ? Peut-on en fabriquer de nouveaux ?
07/04/16	Word	Univers	On peut remplacer les horlas par des corax, des masques d'or, des varous...
11/05/16	Word	Univers	Nos émotions produisent de l'égrégore, à l'origine de la magie
11/05/16	Word	Univers	Faire un topo sur la technologie, le médiéval, le fantastique
07/04/16	Word	Variantes	On peut démarrer niveau 1 ou supérieur si l'on veut, on peut terminer le jeu avant le niveau 6, on peut aussi créer des niveaux supérieurs à 6 (on récupère des autres spécialités, ou on en crée de nouvelles, plus puissantes)
25/05/16	Word	Voyage	Quand les marchebranches quittent la région, il y a toujours quelqu'un pour leur offrir de la nourriture ou un cadeau utile pour le voyage
25/05/16	Word	Voyage	Pensez à leur faire faire une rencontre insolite sur le voyage (jet sur la table des figurants) ou à leur faire traverser un lieu étrange (jet sur la table des lieux)